



НЕДЕТСКИЕ КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

деловая игра

ОПИСАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ЛЕГЕНДА

В детстве мы все играли: прятки, морской бой, крестики-нолики, фанты, модели из конструктора – игр было не счесть. Тогда мы не задумывались о практической пользе такого времяпрепровождения, в наши головы не приходила мысль о том, что игры делают нас коммуникабельней, учат находить нестандартные решения, развивают интуицию и дают навык работы в команде.

СЕГОДНЯ МЫ ОБЪЯВЛЯЕМ ТУРНИР ИГР ИЗ НАШЕГО ДЕТСТВА, НО СЫГРАЕМ В НИХ, КАК ВЗРОСЛЫЕ ДЕЛОВЫЕ ЛЮДИ.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В «НЕДЕТСКИЕ КОМАНДНЫЕ ИГРЫ»!

МЕХАНИКА

Участникам предстоит пройти несколько раундов, состоящих из активностей, знакомых им с детства. В каждом раунде участники объединяются в новые команды и состязаются в трех играх, требующих применения творческих или логических способностей, а также работы руками. За счет такой разнообразной деятельности в процесс вовлекаются все. Каждый раунд направлен на развитие определенной бизнес-компетенции: эффективной коммуникации, управленческих навыков, системного мышления и тд. Участники соревнуются друг с другом, зарабатывая игровые баллы.

ПОЛЬЗА ДЛЯ БИЗНЕСА

АКТУАЛЬНОСТЬ

«Недетские командные игры» позволяют вспомнить активности, которые увлекали участников в детстве, что вовлекает в процесс и позволяет взглянуть на коллег по-новому. Командообразующий эффект достигается за счет постоянной смены деятельности, когда у каждого участника команды есть возможность проявить себя и только совместными усилиями можно прийти к успеху. Каждый раунд деловой игры направлен на развитие одной бизнес-компетенции, список которых составляется перед игрой совместно с заказчиком.

ДЕЛОВАЯ ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ДОСТИЧЬ СЛЕДУЮЩИХ РЕЗУЛЬТАТОВ:



Сплочение
коллектива



Возможность посмотреть
на коллег с новой стороны



Развитие ряда
профессиональных
компетенций

ЦЕЛЬ И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

- 1 В начале каждого раунда участники объединяются в новую команду.
- 2 Раунд состоит из трех игр, каждая из которых требует своих способностей: творческих, логических или навыка работы руками.
- 3 Команда-победитель в раунде определяется общим голосованием.
- 4 По итогам раунда каждый участник победившей команды получает игровой трофей, а не победившие команды получают 1 трофей на всех и отдают его участнику, который проявил себя ярче всех.
- 5 По итогам деловой игры выявляется победитель, собравший больше всего трофеев.

